

See
reverse
side for
Instructions

T O U R N A M E N T CYBERBALL™



ATARI®

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU



1 TO 4 PLAYERS
FIGHT
LYNX



TOURNAMENT CYBERBALL

It is the year 2072. The world has changed in many ways. But one thing is still the same: the citizens of the future still enjoy sports. In the city stadium, the Universal Champions are preparing to defend their title. This is the game that separates the Cyberbots from the Droids.

2072: Le monde a changé sous bien des aspects. Mais les sports-citoyens sont tout aussi fous de sport que leurs ancêtres. Dans l'hyper stade géant à chaque ville de Champion de l'Univers va être attribué au gagnant du match en cours. Le Cyberbot met aux prises les Cyberbots et les Droids.

In Tournament Cyberball, you call the plays. If you are on offense, you can select from a variety of run, option and pass plays.

Vous pouvez sélectionner les actions. Par exemple, lorsque vous êtes en attaque, vous pouvez choisir parmi différentes options: passer le ballon, courir avec...



On defense, choose whether to defend short, medium or long.

En défense, vous devez choisir entre une formation: resserre ou non (court, moyen ou long.)



There are no downs in Cyberball. Instead, the atomic cyberball gets hot as time passes. If the ball gets too hot before you cross the DEFUSE line on the field, it explodes! The stages of the ball are: cool, warm, hot, and critical. Once the ball gets "critical," you better cross the DEFUSE line quick, because you only have one play before it explodes! Once past midfield, you must get a touchdown before it explodes.

Il n'y a pas de "downs" dans Cyberball. A la place, le cyberball atomique s'échauffe au fur et à mesure que le temps passe. Si le ballon devient trop chaud avant que vous traversiez la ligne DEFUSE sur le terrain, il explose! Les étapes traversées par le ballon sont: froid, chaud, très chaud et critique. Une fois que le ballon devient "critique", il est préférable de traverser rapidement la ligne DEFUSE, parce qu'il ne vous reste qu'une seconde avant l'explosion! Une fois passé le milieu du terrain, vous devez forcer de tout un coup avant l'explosion.

GETTING STARTED

1. Plug in your Lynx and insert the Tournament Cyberball 2072 game card as described in the Lynx Owner's Manual.

2. If 2, 3, or 4 people will play, Connect all Lynx machines.

3. Turn on the Lynx.

4. Press A or B to exit the title screen. In a one-player game, or two players on the same team, the Coach Selection screen appears. Use the joystick to select a coach, then press A or B. Some coaches are tougher to beat than others.

1. Après avoir éteint votre console, introduisez la cartouche de jeu en suivant les instructions du manuel d'utilisation.

2. Si vous jouez à plusieurs (2, 3 ou 4), raccordez toutes les consoles à l'aide de câbles Connex.

3. Allumez votre Lynx.

4. Appuyez sur A ou B pour quitter l'écran titre. Si vous jouez seul ou si vous êtes deux joueurs de la même équipe, l'écran Coach Selection apparaît pour que vous choisissiez l'entraîneur. Utilisez la manette de jeu pour sélectionner puis appuyez sur A ou B.

5. Select a team by pressing the joystick until the team you want is selected, then press the A or B button. The teams run onto the playing field amid fan hysteria.

5. Utilisez la manette de jeu pour sélectionner une équipe. Appuyez sur le bouton A ou B. Les équipes courent sur le terrain, entourées de leurs fans hystériques.

PLAYING THE GAME

Just like ancient football, Cyberball begins with a kickoff. When the game starts, both teams are in kickoff formation.



In a one-player game, the Lynx team will kick off and you will receive. The kickoff is always automatic. In a multi-player game, one or two people will play for each team, depending on the number of players. Each player controls a key player. Key players are silver on the screen. In a two-player game, one calls offensive plays, the other defensive setups.

Tout comme son ancêtre le football américain, Cyberball commence par un coup de pied. Au début de la partie, les deux équipes sont en formation d'engagement.

Si vous jouez seul, l'équipe du Lynx donne le coup d'envoi et vous recevrez. Le coup d'envoi est toujours automatique. Lorsque vous jouez à plusieurs, le contrôle des équipes est attribué à un ou deux joueurs, selon le nombre total de participants. Chaque joueur contrôle un joueur principal. Les joueurs principaux apparaissent à l'écran en argent. Dans une partie à deux, l'un est chargé de l'attaque, tandis que l'autre assure la défense.



When the receiving team gets the ball, the silver player receives the ball. If you are the receiving team, use the joystick to move the runner downfield.

If your team kicked off, move your key player toward the receiver. A player is tackled when a Cyberbot from the opposing team touches it.

Lorsque l'équipe de réception obtient le ballon, le joueur argent reçoit le ballon. Si vous êtes partie de l'équipe de réception, utilisez la manette de jeu pour faire avancer le joueur en direction du terrain.

Si votre équipe a donné le coup d'envoi, dirigez votre joueur principal vers le receveur. Il y a un plaquage du joueur argent d'un Cyberbot du camp opposé le touche.

Choose your offensive or defensive play, then press A or B. If you do not make a choice before time runs out, the Lynx will use the current selection.

The players line up at the line of scrimmage. Defensive players can select which man they want to control before the ball is hiked by pressing A. The second offensive player may also choose his man. The play starts, and the coaches use their joysticks to move the key players.

Choisissez entre un jeu offensif ou défensif, puis appuyez sur A ou B. Si vous ne faites pas de choix avant que le temps ne s'écoule, la sélection en cours est automatiquement employée.

Les joueurs s'alignent sur la ligne de mêlée. Avant que le ballon soit lancé, les joueurs défensifs peuvent sélectionner le joueur qu'ils veulent contrôler sur le terrain, en appuyant sur A. Le second joueur offensif peut aussi choisir son joueur. La partie commence et les entraîneurs utilisent leur manette de jeu pour déplacer les joueurs principaux.

On passing plays, wait for the receivers to get close to the target grids marked on the field. A receiver will run to a white target and stop. Try to time your pass so it gets there just as he reaches the target location.

On some plays, you can press B to pitch to the halfback, who can then throw a pass.

Pour les passes, attendez que les receveurs soient près de la cible marquée sur le terrain. Les receveurs courent vers une cible blanche et s'arrêtent. Essayez de synchroniser votre action de sorte que le receveur soit le plus au moment où le ballon atteint la cible.

Dans certaines parties, vous pouvez appuyer sur B pour lancer au mi-arrière qui peut alors faire une passe.



A human controlled receiver can run anywhere he wants, but it's a good idea for him to get to a target location as soon as possible. Press the joystick up, right, or left as you press A to aim at the corresponding target location. Make sure there are no defenders near the receiver or the quarterback when you pass or it might be intercepted.

Le receveur contrôlé par un joueur peut aller là où vous le désirez. Il est sage pour le positionner dès que possible sur une cible. Appuyez sur la manette de jeu en sur A pour viser la cible désirée. Assurez-vous qu'il n'y a pas de joueurs de la défense près du receveur ou du quart arrière lorsque vous faites une passe, sinon le ballon risque d'être intercepté.

If the defense intercepts a pass, they take over where they caught the ball.

There are two ways to score. If you cross the goal line, you score a touchdown. Touchdowns are worth six points. The offense then has a chance to make an extra point with one more play.

The defense can score a safety by sacking an offensive player behind the goal line. A safety is worth two points. Also, the defensive team gets the ball.

Si la défense intercepte une passe, elle continue à jouer à partir de l'endroit où le ballon a été pris.

Il y a deux manières de marquer des points. Un joueur qui franchit la ligne de but est un touchdown. Un touchdown vaut six points. L'offensive a alors une chance de marquer un point supplémentaire avec une formation.

La défense peut marquer un "safety" en plaquant un joueur offensif derrière la ligne de but. Un safety vaut deux points. Aussi, l'équipe défensive reprend le ballon.



When the game ends, the team with the most points earns the right to call itself the Champion of the Universe.

Lorsque la partie se termine, l'équipe qui a le plus de points a droit au titre de Champion de l'Univers.

As a team scores, it earns money. Use this money to purchase more powerful Cyberbots. When a Cyberbot is available for purchase, it appears on the Play Selection screen. If you want to buy the Cyberbot, press A. If not, scroll through the plays in the usual way. If you save your money, even better Cyberbots may become available.

Play continues for six periods. Each period lasts five minutes. At the end of a period, the scoreboard appears as the teams take a break.

Une équipe gagne de l'argent en fonction de son score. Utilisez cet argent pour acheter davantage de Cyberbots. Lorsque un Cyberbot est disponible à la vente, il s'affiche sur l'écran Play Selection. Appuyez sur A si vous êtes intéressé à l'acheter. Sinon, passez à l'étape suivante à l'aide des touches de direction. Si vous économisez de l'argent, vous pouvez acheter de meilleurs Cyberbots.

Une partie complète comprend six périodes. Chaque période dure cinq minutes. A la fin d'une période, le tableau de score s'affiche lorsque les équipes s'arrêtent pour une pause bien méritée.